上世纪末日本黄金年代的科幻·机器人·战争题材
老游戏
Retro Gaming History!!
ANNUAL
2018
機械魂
玩家志
21
VOL.
科幻
战争

38th ANNIVERSARY

COLLECTION

GRADIUS

SF SHOOTING GAME

Gradius系譜

正传系列

-Gradius 町口浩康（设计） 科乐美开发1课
（グラディウス 宇宙巡航机 ）
-GradiusII 町口浩康（导演） 科乐美开发1课
（グラディウスII -GOFERの野望-宇宙巡航机II高佛的野心）
-GradiusIII 町口浩康（导演） 科乐美开发1课
（グラディウスIII -伝説から神話へ--宇宙巡航机III从传说到神话）
-GradiusIV 町口浩康（制作人）芦田裕行（导演）
（グラディウスIV -復活---宇宙巡航机IV 复活）
-GradiusV
（グラディウスV ---宇宙巡航机V）

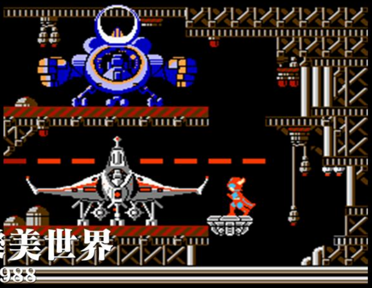
宇宙巡航机
1985

Gradius系譜

聯動作品

-Konami Wai Wai World
（コナミワイワイワールド 科乐美世界）
-konami wai wai world 2
（ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城 科乐美世界2）
-Monster Maulers
（究極戦隊ダダンダーン 终极战队）
-Tokimeki Memorial
(ときめきメモリアル 心跳回忆）
-Anubis Zone Of The Enders
(アヌビス ゾーン オブ エンダーズ 阿努比斯 终极地带)

科樂美世界
1988



科樂美世界
1988

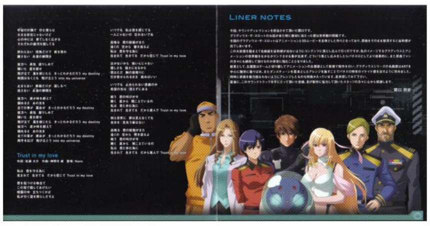
科樂美世界2
1991

究極戰隊
1993

心跳回憶
1994

阿努比斯 終極地帶
2003

※未包含音游和卡牌等游戏



GRADIUS THE SLOT

发行时间：2011年　CD张数：1张

包含内容：《宇宙巡航机 THE SLOT》

……DISC1 LISTEN

01　Operator Stage
02　Mate Stage
03　Map Stage
04　Scientist Stage
05　Mechanic Stage
06　Cockpit Stage Maximum Speed -Remix
07　For the Next Stage
08　Scramble
09　Shower Stage
10　Three Optional Heroines Stage
11　Big Core Stage BIGCORE Mk-Ⅲ -Remix
12　Goliath Stage BOSSRUSH No,2 -Remix
13　Cellular Stage Aqua Illusion -Remix
14　Bacterian Stage
15　Asteroid Evasion Stage
16　Artificial Sun Stage
17　Warp Challenge BATTLESHIP -Remix
18　Survival Challenge
19　Slot Stage
20　Charge Game The Final Enemy -Remix
21　Resurrection
22　I'll be there
23　GRADIUS BOSS Theme REG Mix
24　GRADIUS 1st Galaxy Remix
25　GRADIUS Ⅲ Try to Star Boost Mix
26　Other 13 songs

GRADIUS ULTIMATE COLLECTION

发行时间：2011年4月

CD张数：8张

包含内容：《宇宙巡航机》系列至今发售过的所有音乐合集

歌曲数量：434首

Konami Kukeiha Club
Life Force

发行时间：2020年3月26日 LP张数：2张

包含内容：《LIFE FORCE》FC版|MSX版

……DISC1 LISTEN

01. Power Of Anger
02. Starfield
03. Planet Ratis
04. Burn The Wind
05. Thunderbolt
06. Aircraft Carrier
07. Destroy Them All
08. Poison Of Snake
09. Peace Again
10. Crystal Forever
11. Combat (Unused)

……DISC2 LISTEN

01. Operation Seedleek
02. Power Of Anger
03. Poison Of Snake
04. Fly High
05. Prophet Fire
06. Combat
07. Starfield
08. Burn The Wind
09. Odysseus
10. Destroy Them All
11. Departure Again
12. Last Exit
13. Conclusion
14. Crystal Forever

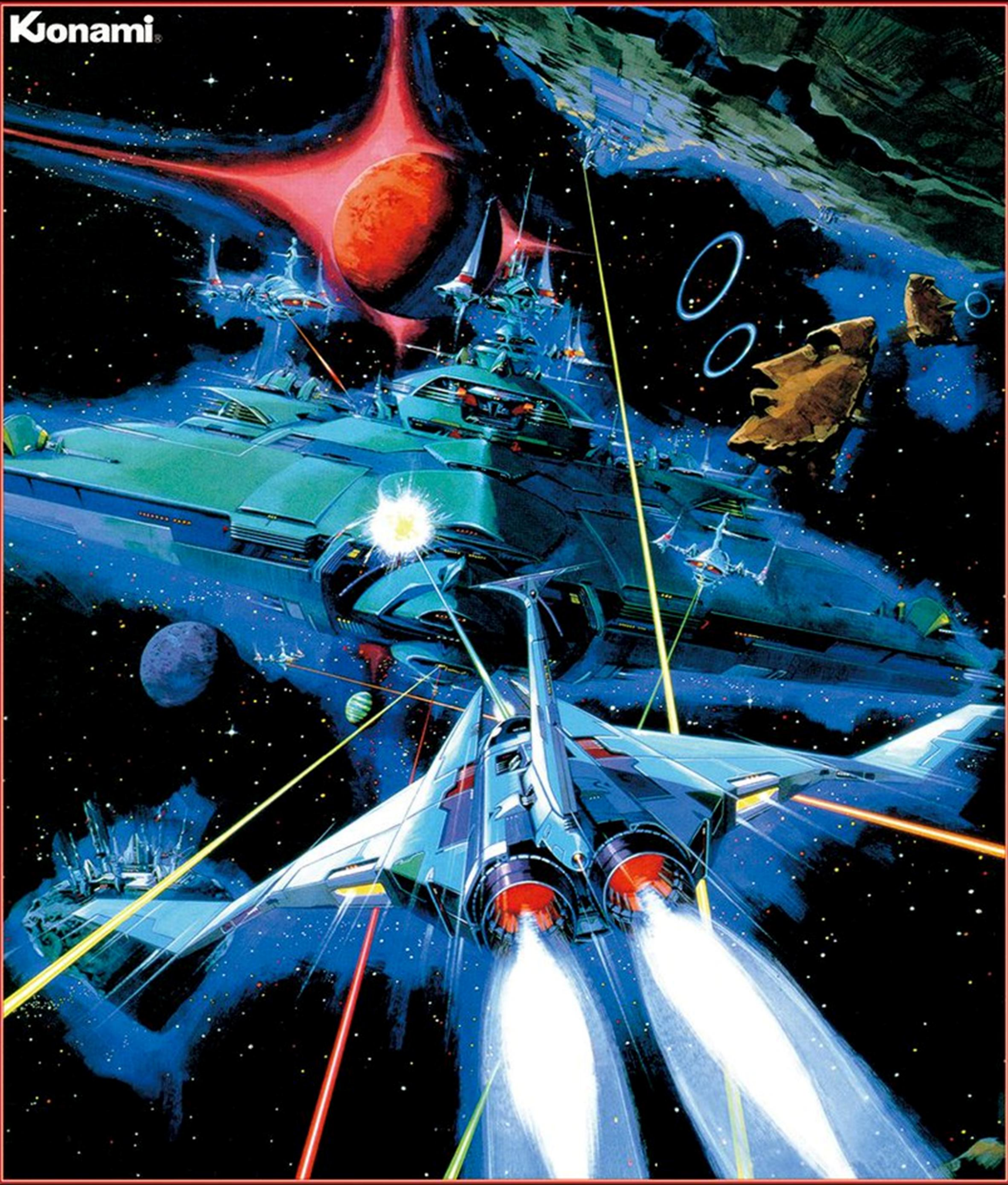
グラディウスの世界へ

38
周年紀

スクランブル 1981
グラディウス 1985
沙羅曼蛇 1986
グラディウス2 1987
沙羅曼蛇MSX 1987
グラディウスII -GOFERの野望1988
グラディウス ゴーファーの野望 エピソードII 1989
グラディウスIII -伝説から神話へ1990
ネメシス 1990
ネメシスII 1991
沙羅曼蛇2 1996
グラディウス外伝 1997
ソーラーアサルト グラディウス 1997
GradiusIV-復活 1999
グラディウスジェネレーション 2002
グラディウスV 2004
グラディウス リバース 2008

S.T.G.或者称之为“SHOOTING GME”、是一个比其他游戏类型更早的存在。一个以画面的冲击性和长寿性在很长一段时间内成为全球电子游戏象征般的存在、起源于日本。
在上世纪80年代到90年代的前期可却说射击游戏类的庆典、而对日本的大部分玩家而言、《宇宙巡航机》和
R-TYPE
《异形战机》这两款游戏无疑是那个年代最值得一提的游戏。

-摘录法国GameOne频道所制作的纪录片《射击游戏的历史》



VIDEO GAME

超次空ファイター グラディウス ©1985 Konami

1.9.8.5.宇宙ガ、マルゴト、ヤッテクル.

Are you ready?

またひとつ、伝説が生まれようとしている。

GRADIUS™ and Konami are trademarks of Konami Industry Co., Ltd. © 1985 Konami All rights reserved.

游戲介紹

PART 01

- -MAIN SERIES
- -SPINOFFS
- -SALAMANDER SERIES
- -MSX SERIES
- -PORTABLE SERIES

Scramble

「緊急起飛」

日文名称：スクランブル 欧美版名称:Scramble

ARC

游戲簡介

科乐美公司于1981年推出的本家第一款横版卷轴射击游戏、是《宇宙巡航机》的雏形。

游戏只有1个关卡、共3个场景组成。《紧急起飞》身上还带着很浓的当时传统街机游戏的特色，即需要击毁某种特殊物品来给机体续命、维持机体的使用时间。关底也没有需要击破的BOSS单位。

在游玩过程中、玩家需要操作飞机用炸弹击毁地面上标有“FULE”的燃料罐才能补给燃料，对地攻击需要提前量，碰到地形/被任何火力打中都会瞬死。

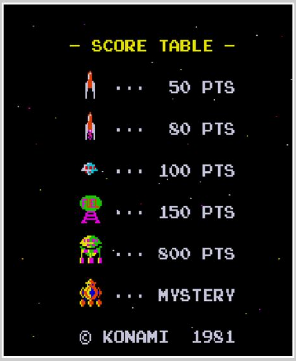
游戏的缺点也不少。敌人种类较少、攻击模式单一、基本只有音效和一首仿佛心脏在跳动的非常压抑的BGM。整体玩起来有一定难度，操控的主角机也无法升级火力。不过话说回来，虽然背景场景变化单一，但每一小区域的关卡都做出了变化，比如进入第三区域就会有大量火球从屏幕一侧飞来，玩家需要一边躲这些火球，一边注意本机的油量，而接下来去的2个区域，比起敌人单位，更要注意的是场景变化。

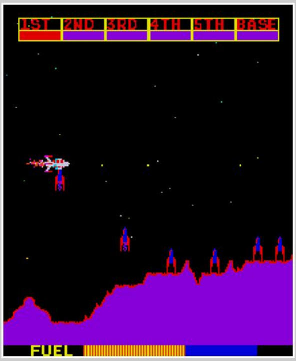
奠基要素

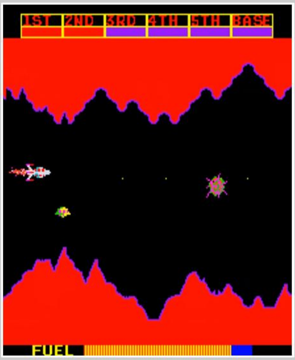
1、不断（横向）滚动和变化的场景

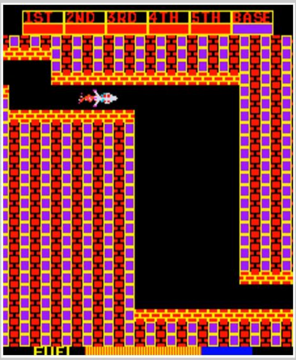
2、本机拥有不同类型的夺走火力配置

3、复活机制、当玩家死亡后，会在指定的区域内复活，然后继续挑战关卡



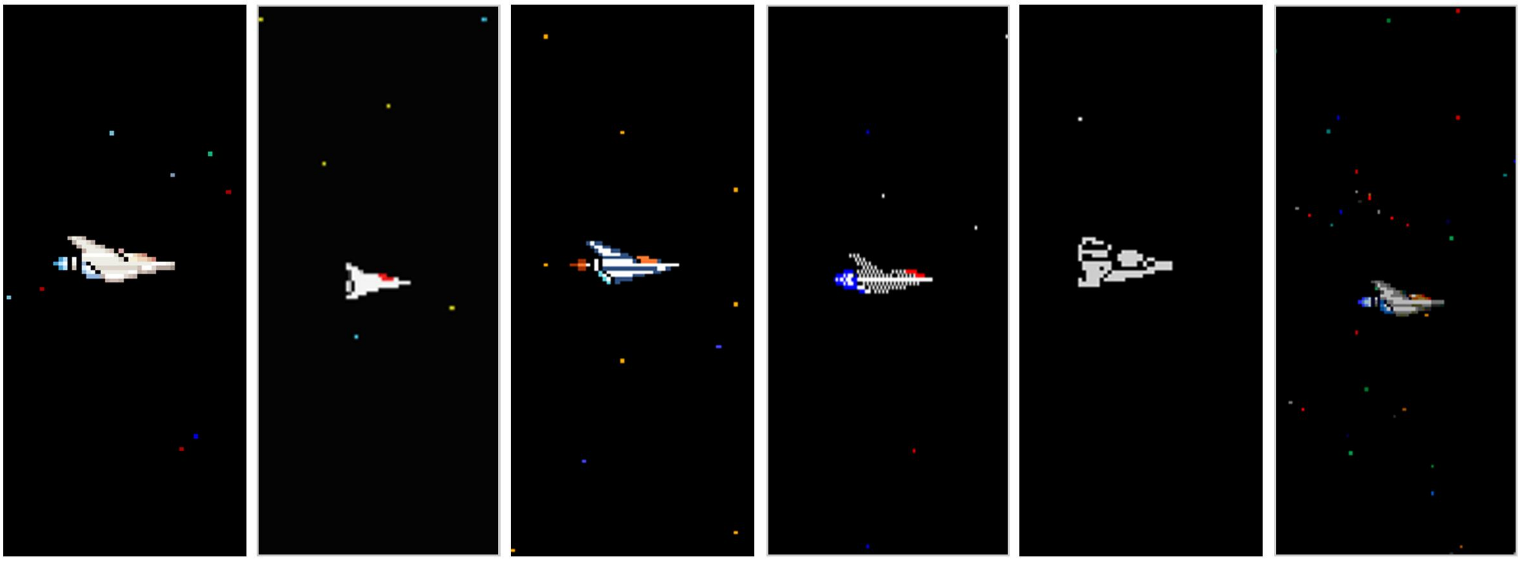






与1980年发行：willimas公司（美）发布的街机游戏《防御者Defender》有一些相似性、但还是有较大差，《防御者》的特点：「没有地形」「单一的武器」「并非强制卷轴」「版面单一」「敌人种类稀少」

Various versions of the 「Vic Viper」



MSX

游戲簡介

1987年12月末推出的 MSX版 、共7关。
除了名称、游戏内使用的BGM和单位外，其他方面都与街机版和FC版都有较大的差异，完全可以当做一个新游戏来看待。
首先MSX版《沙罗曼蛇》的剧情接了MSX版的《宇宙巡航机2》、在说明书中以大幅的文字对关卡和隐藏要素做了大量详细的剧情和设定方面的铺垫。其次主角机变成了2架新的超时空战斗机。
游戏的武器系统沿袭自4个月前发售的MSX版《宇宙巡航机2》、也融合了街机版《沙罗曼蛇》以及FC版《宇宙巡航机》的部分特色。在游戏中，消灭敌人会掉落普通的E胶囊和炸弹胶囊。E胶囊可用于武器的更新、每获得15个便可以追加一个新的武器、不用再像前作做那样飞进BOSS的体内经过战斗后获取。
除此之外、在特定位置上还有六种特殊道具。包括两架机体合体的道具、威力强大的的炸弹、可以卷轴停止暂时移动的道具等等。在游戏中、最大可携带4个僚机（同屏双打时2人合计最多带3个），取消了MSX版《宇宙巡航机2》里的上下激光炮，换成了了环形激光等街机版《沙罗曼蛇》里出现的新武器。
游戏的整体难度依然很高（过大的判定、单人和双打模式中都无法原地复活、狭窄的画面，巨大的陷阱等等。例如第一关过牙齿机关和随后的细胞增殖区域那里、难度同平台最高）。
PS/SS的《科乐美古典MSX收集》中也收录了本作。
2年后本作发布了欧美版，内容只有细微差别。

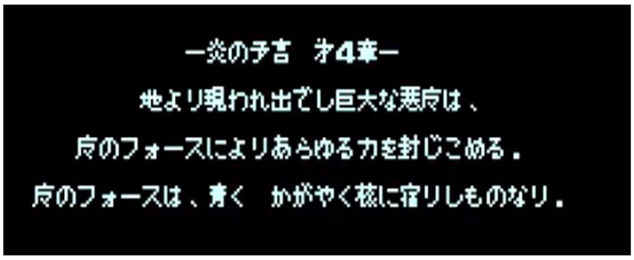
創新点

1、关卡拆分和战略选择模式
2、僚机吞噬者（OPERATION EATER）的出现：这一设定之后也代带入了后来的诸多作品之中中
3、真结局：出现发现威诺姆舰的剧情后，便会新增一个「X」关。通过这关后、再通关后才能看到真实结局，否定即使通关等待玩家的也只有普通结局。而棱镜的出现条件,是玩家必须在在MSX主机上插着MSX版《宇宙巡航机2》的卡带，才能触发这一隐藏剧情。

异变、悄然而至！某人摧毁了所有的里克系统。
是威诺姆！应该被拉兹18世毁灭的威诺姆竟然还活着！而且他竟然还是沙罗曼蛇军团的司令官！令人战栗的威诺姆…就这样、生命之实作战失败了。但是行星莱迪斯仍然等待着你们的救援。前进吧！超时空战斗机！莱迪斯距离灭亡之日、还有26天。

● 炎之预言

本作第三关以后登场的5个BOSS，都有被保护起来的主核心和多个辅助核心构成。玩家必须要先消灭正确的辅助核心，才能够解锁保护、对主核心发起攻击。所以如果在关卡内能发现炎之预言的话，里面就会提示应当正确攻击的核心的颜色（随机的）。



● 机体合体!

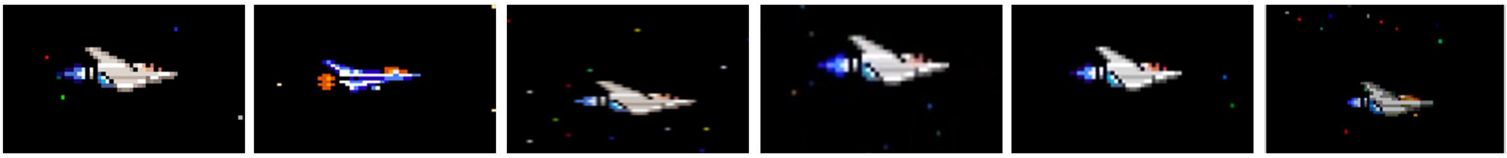
MSX版《沙罗曼蛇》拥有整个系列中绝无仅有的能够两机合体战斗的设定。在游戏中当玩家吃掉带有磁极模样的道具后，在一定时间内两机接触的话，就能合体为一架体积更大的绿色机体（同时一定时间后会自动解除、且伤害判断只有前半部分）、此时双打的玩家就能体会一把协同战斗的乐趣：1P负责驾驶、2P负责射击。

MSX版的《沙罗曼蛇》的发售其实是在MSX版《宇宙巡航机2》之后，这里是为了统一介绍，才把这块内容放在前面。

PROLOGUE……

予言の時がやってきた。
ラティス星系は、サラマンダと呼ばれる謎の艦隊によって攻撃を受け、瞬く間に制圧されてしまう。そして惑星ラティスはサラマンダ軍が発生させたゼロスフォースによりオゾン層を破壊され、人の生存が不可能な状態にされてしまっていた。救援要請を受けたグラディウス帝国は、『ジードリーク作戦』を開始した。最新鋭超時空ファイター両機はラティス星系へと飛び立った。

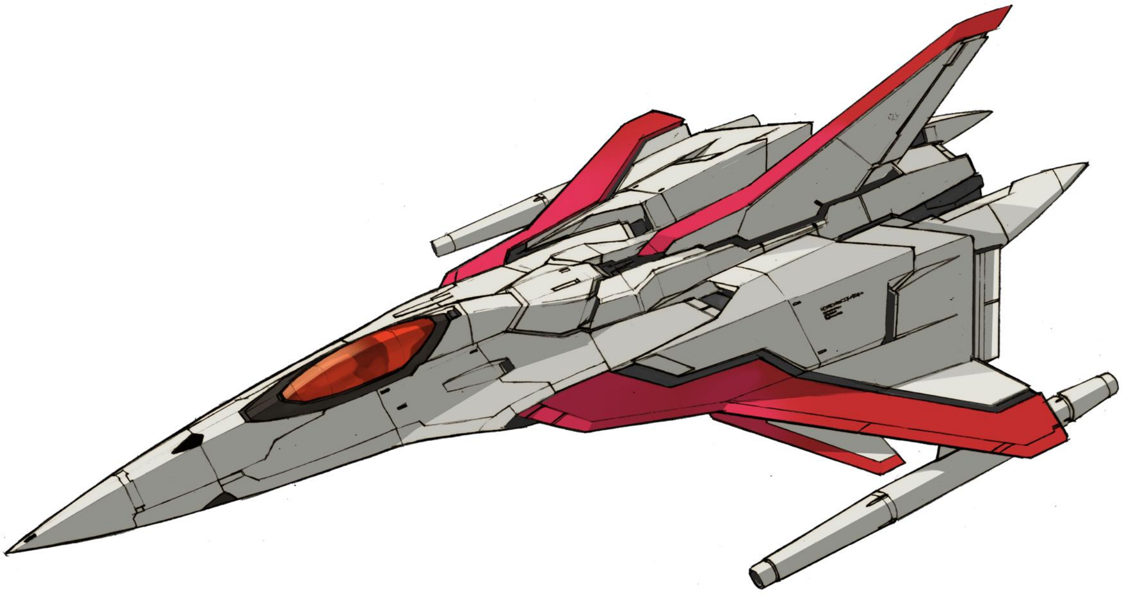
Various versions of the 「Vic Viper」



GRADIUS
II
GOFERの野望

GRADIUS SPACE FORCE

-帝国軍- -連邦軍- -防衛軍-



HYPER SPACEFIGHTER RLORD BRITISH

LS-375G

最早登场于《沙罗曼蛇》。

本机是以莱迪斯行星的王子的名字而命名的超时空战机「不列颠王子」号。是集中了莱迪斯星军科学技术之大成的超级宇宙战斗机，其性能与「蝮蛇」不相上下。

在帕克迪里昂的精锐部队「沙罗曼蛇」军团入侵莱迪斯星系时、陷入绝境的莱迪斯王子亲自驾驶还在试验阶段的超时空战斗机加入了战团，虽然最后战斗仍以失败而告终，但是带着满身疮痍脱离战区的王子，根据与格拉迪乌斯帝国缔结的相互安全协定和通商条约，向帝国发出了救援请求。之后王子更是亲自驾驶战斗机，与帝国的救援部队一起，踏上了解放母星的征程、最终消灭了游星沙罗曼蛇、成功将星球解救了出来。

莱迪斯解放后，依据王子的功勋，这架实验战斗机就被冠名为“不列颠王子”号而正式定型。而后格拉迪乌斯方面也将此机作为正式的机型列装。

FIGHTER SPEC
全长：20.24米　全宽：13.05米
全高：05.47米　全重：　不明

Salamander

FIGHTER SPEC
全长：25.17米　全宽：18.29米
全高：08.32米　全重：　7.30吨

Solar Assault

性能诸元

- 乘员：1人（复座型2人）
- 最高速度：5.60c（1C=光速）
- 动力：RA-3湮灭引擎*1
- 固定武器：脉冲轨道炮
- 可变武器：
- 反质子光束炮
- 等离子波形激光炮
- 多联装智能导弹
- 同步控制多用途战斗能源荚舱
- 各种防御力场发生器

GRADIUS SPACE FORCE

-帝国軍- -連邦軍- -防衛軍-

HYPER SPACEFIGHTE VIC VIPER

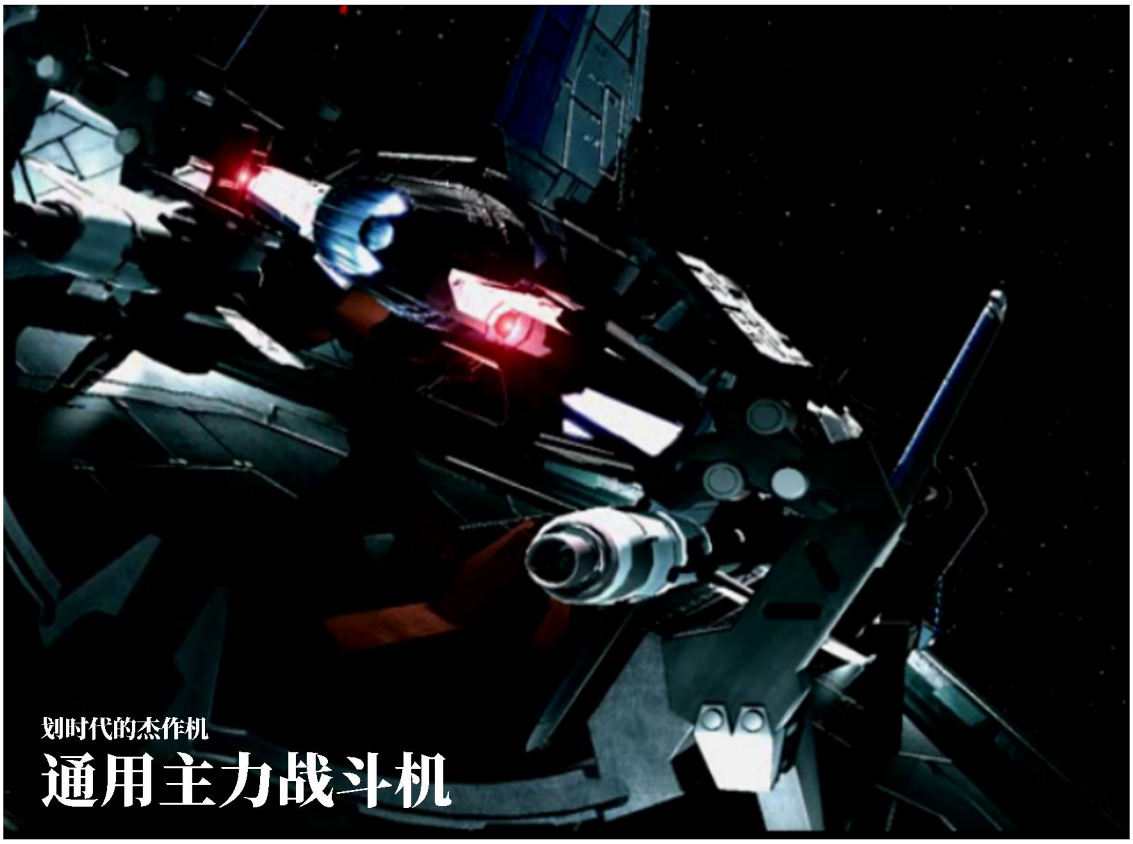
VIC VIPER

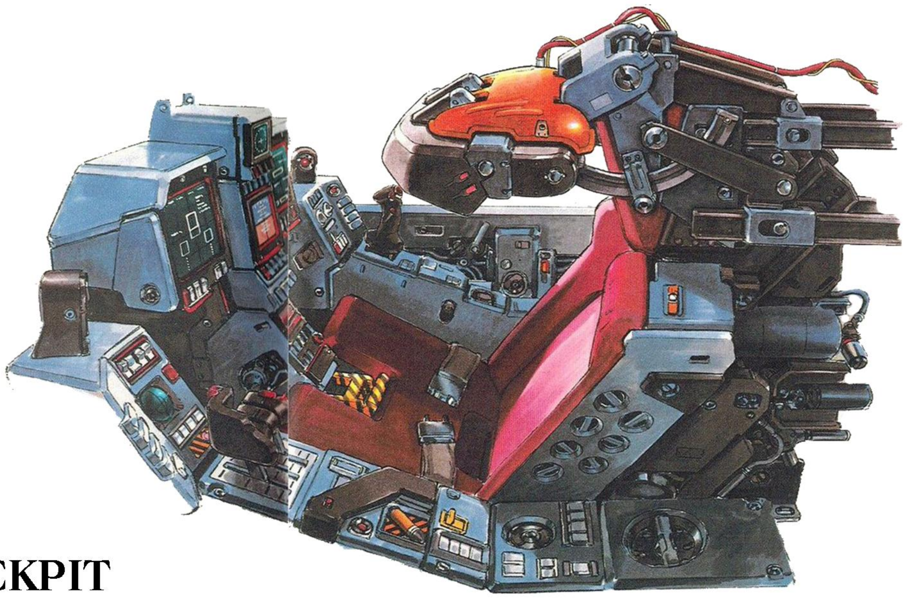
「蝮蛇」(又称毒蛇)系列战斗机是行星格拉迪乌斯在和亚时空星团帕克迪里昂开战后，为了弥补战场上敌人兵器的数量优势，集结了全国的技术、所打造出的一架能够凌驾于敌对势力兵器的超时空战斗机。

「蝮蛇」系列的战斗机拥有卓越的性能、最早在格拉迪乌斯历6653年的『黑暗女神战争』中一战成名、并在之后的战争中发挥了出色的作用。

作为行星格拉迪乌斯产量最大、也是最成功的一款通用主力战斗机，「蝮蛇」拥有多个衍生系列和后续改进型，服役时间更是长达千年之久。

性能诸元
乘员：1人
最高速度：不明
动力：脉冲推进式引擎*1
固定武器：实弹加农炮
可变武器：
巫师激光炮
多联装智能导弹
同步控制多用途战斗能源荚舱
各种防御力场发生器





1.COCKPIT

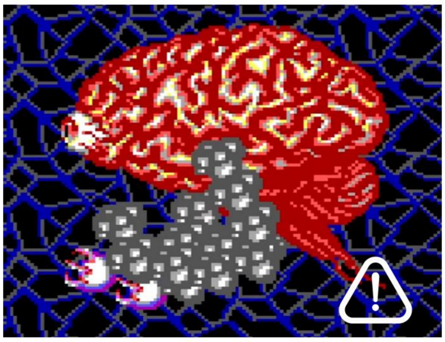
驾驶舱的舱盖由复合玻璃所打造，在飞行时可以充当驾驶舱的护盾，同时从舱盖的外侧是看不到里头的飞行员的状态的。操作方面，在普通飞行中只需要看着前方的显示屏就行。不过在战斗状态下，必须要和全景显示屏进行联结、因此驾驶员的头部要戴上从座位席的上方延伸出来的头戴式信息接收器。头戴式信息接收器内部的显示屏上，可以显示出机体周围的情况或飞行数据都所有资料。飞行员的右手边是操纵杆，而左边是节流阀。虽然看上去按钮很多，但是设计的非常符合人体工学，在战斗时、飞行员只需要转动手腕，便可顺畅的操纵杆和节流阀、以及武器操作。

INSIDE THE VIC VIPER T-301’ COCKPIT

EARLY MODEL COCKPIT

在漫长的岁月中、「蝮蛇」系列战斗机也经历了数代的机型更迭，除了基本的设计框架未作大的改动外，其内部的装置已经进行了无数次的升级。左图便是某早期型号的「蝮蛇」的驾驶舱内部照片。

从照片中可以看出其面板虽然也采用了液晶显示，但其样式与之后的「蝮蛇」T系列差别很多、更具有复古感。



ゴーレム

别名：Brain Golem　类别：巨大战舰
类型：生化系　武器：生化抓

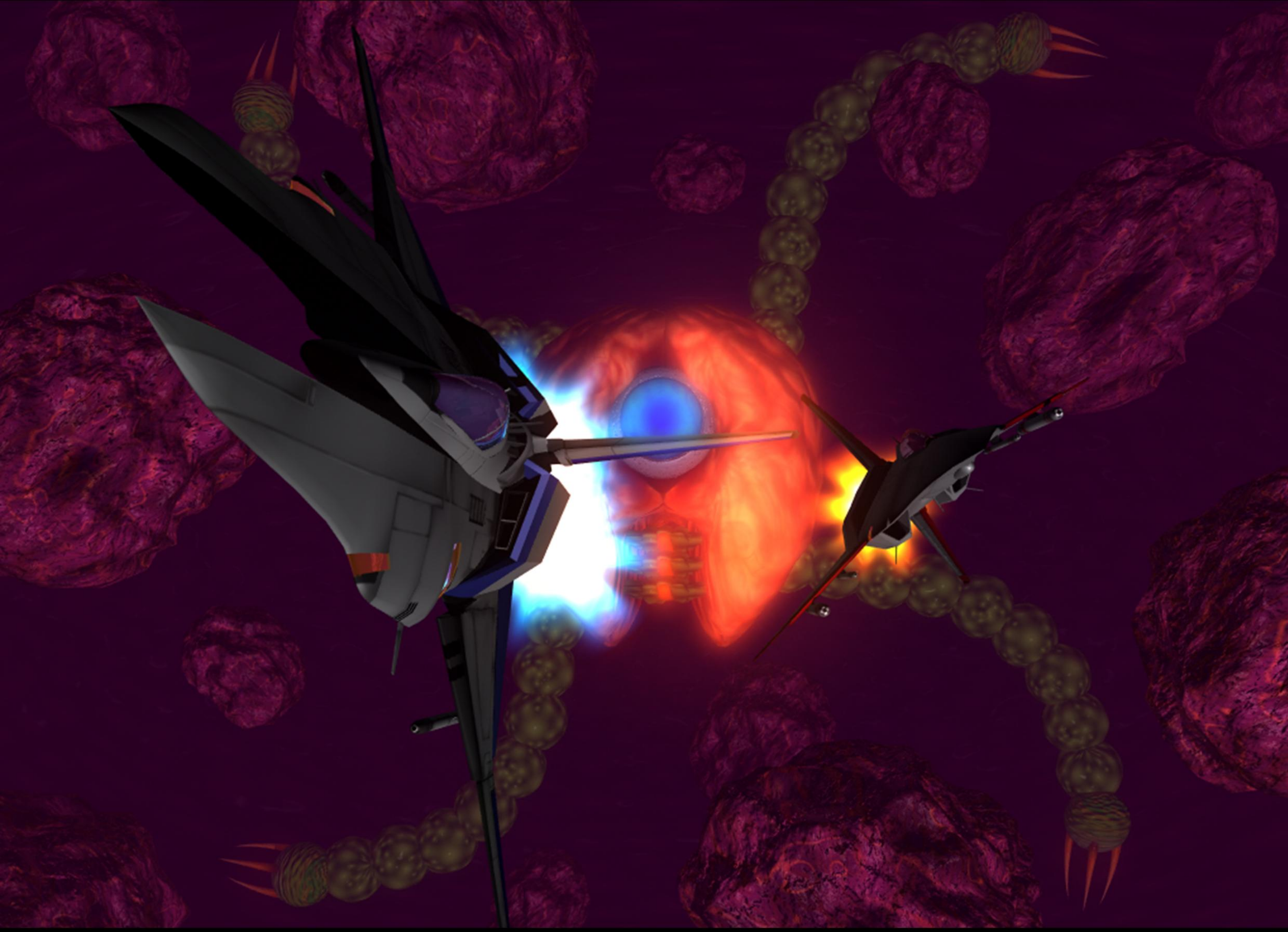
最早登场于《沙罗曼蛇》，是第一关的关底BOSS。
巨大的生物战舰、搭载两条可伸缩的巨型触手。而且其增值方式，是采用细胞分裂的方式进行的，效率很高。

生化战舰戈雷姆 GOLEM

ゴーレム

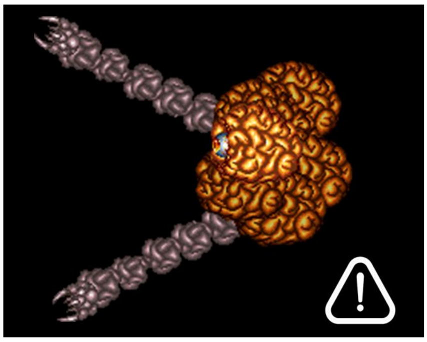
登場作品

沙羅曼蛇
沙羅曼蛇（MSX）
宇宙巡航机II
宇宙巡航机III
沙羅曼蛇2
宇宙巡航机 世紀



-大型生化单位-

Large biochemical unit



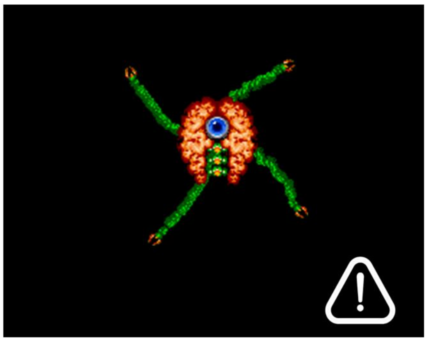
Gregol

名称：格雷戈尔　　类别：巨大战舰

类型：生化系　　武器：生化抓

登场于《宇宙巡航机III》，AC版第六关的关底BOSS。

同样搭载两条生化爪，所不同的是格雷戈尔会用生化爪封锁区域，以将敌人困住，然后发射子弹。



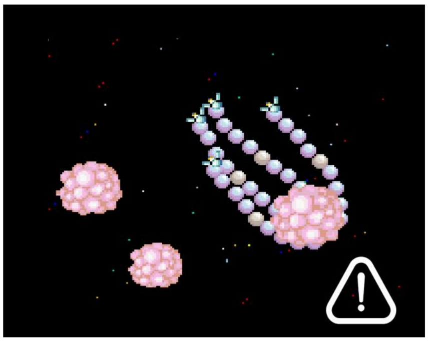
Zylom

名称：祁隆　　类别：巨大抗体

类型：生化系　　武器：触手/

最早登场于《LIFE FORCE》，AC版第二关的关底BOSS。

位于肾脏区域的巨大抗体，极具攻击性，普通的药物不是它的对手。



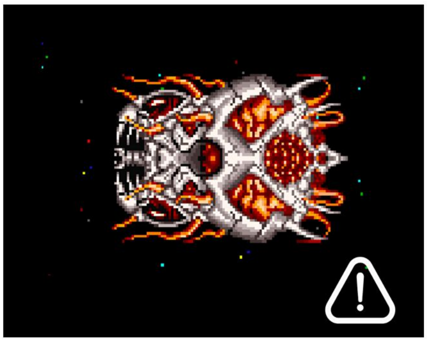
Tentacle

名称：触手　　类别：有机体

类型：生化系　　武器：触手

登场于《宇宙巡航机I》，AC版第五关的小BOSS。

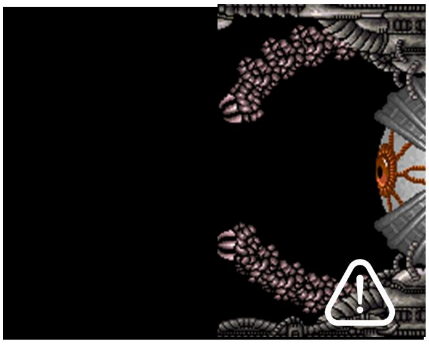
漂浮在宇宙中的大型肉团，能从体内延展出长达几百米的触手。



Gaw

名称：嘎乌　　类别：巨大抗体
类型：生化系　　武器：激光/导弹

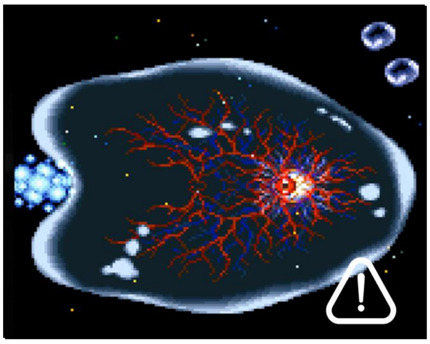
最早登场于《生命力量》，AC版第五关肺部区域的关底BOSS。
在之后的《宇宙巡航机》系列的「II」「世纪」「V」中也登场过。



Big Eye

名称：巨大之眼　　类别：要塞门
类型：生化系　　武器：粒子/眼睛

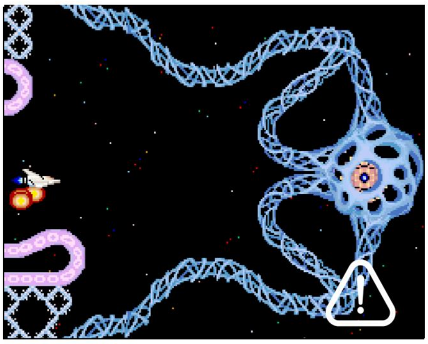
登场于《宇宙巡航机I》，AC版第二关的关底BOSS。
作为镇守异形区域的最大敌人，巨大之眼会用触手发射生物粒子，同时眼部还会发射大威力的激光炮。



Bubble Eye

名称：泡泡之眼　　类别：巨大战舰
类型：生化系　　武器：泡泡

登场于《宇宙巡航机III》，第二关的关底BOSS。
作为生物战舰，泡泡之眼的核心部分被巨大的透明凝胶物质所包裹，这些物质在被消灭好还会再生。



Nucleus

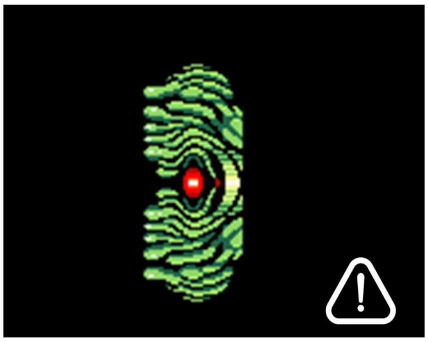
名称：细胞核　　类别：要塞核心
类型：生化系　　武器：细胞

登场于《宇宙巡航机I》，第五关的关底BOSS。
细胞世界的核心中枢区域，外观看上去就像是被某种特殊物质所包裹着的一个巨大阿米巴虫。

Hans Naughty

名称：汉斯纳提　　类别：巨大有机体
类型：生化系　　武器：触手

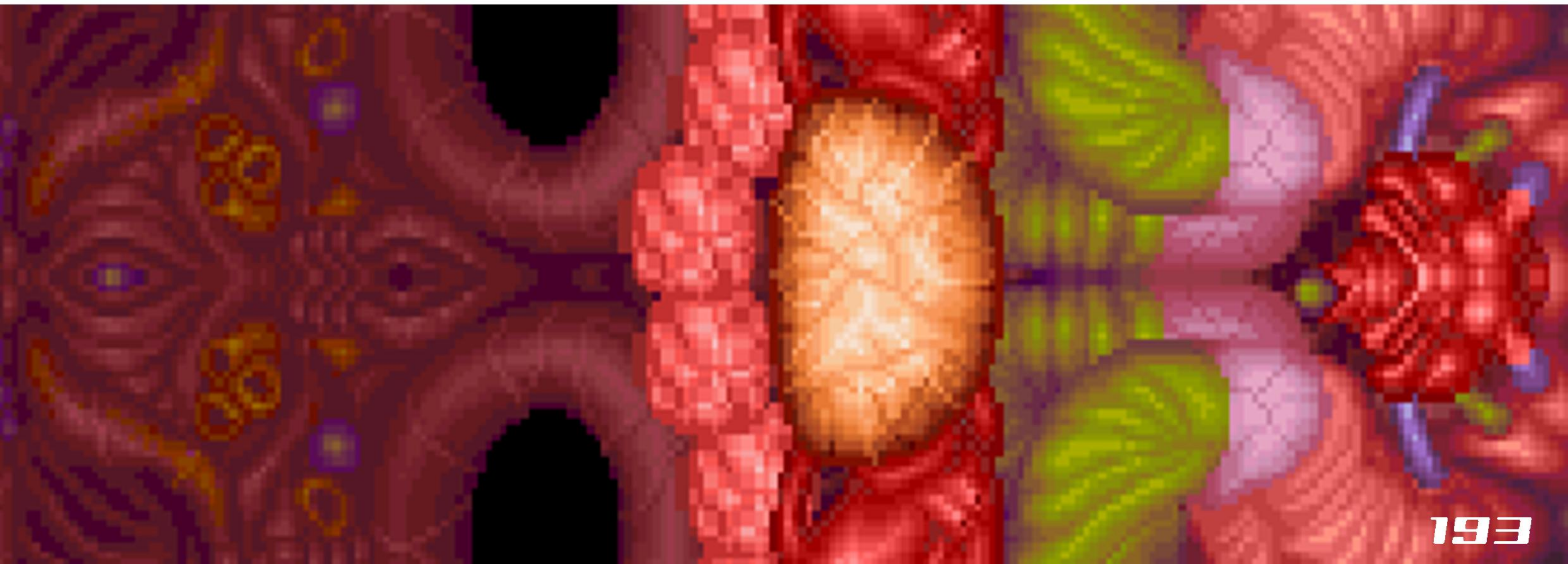
登场于《高佛的野心第二章》，第二关的关底BOSS。
红色的触手会向四周发射出能够扩张体积数百倍的有机粒子弹，以阻碍对手的机动。

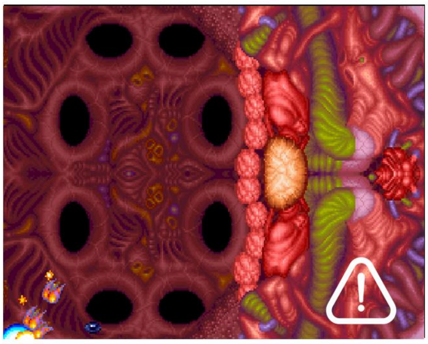


Killer Dwarf

名称：矮人杀手　　类别：巨大有机体
类型：生化系　　武器：身体

登场于《高佛的野心第二章》，第八关的关底BOSS。
像是一种超巨大的单细胞生物，其红色的细胞核会发射粒子弹，同时身体组织还能向外部伸出触手和释放阿米巴虫。

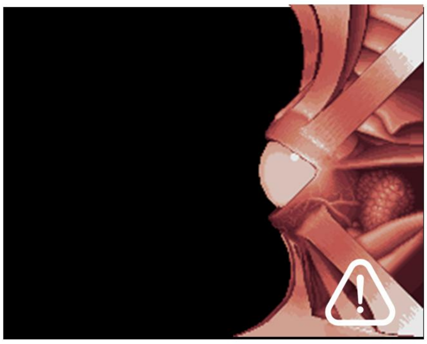




Carab&Abadon

名称：卡拉布&阿巴顿　　类别：有机体
类型：生化系　　　　　武器：生物兵器

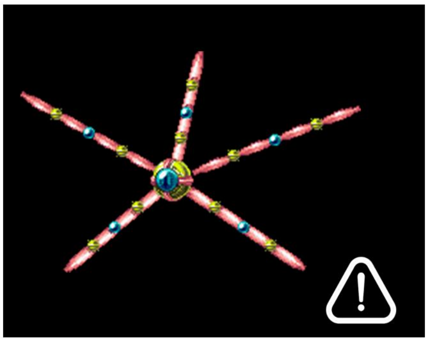
登场于《沙罗曼蛇2》，第三关的BOSS。原本是行星格拉迪乌斯培养的生物兵器，但由于不明原因发生了失控。由11种脏器所组成的巨大卡拉布是这些生化兵器的控制核心，而其内部，还有一个名为阿巴顿的小型核心。



Mad Skin

名称：疯狂的皮肤　　类别：有机体
类型：生化系　　　　武器：激光等

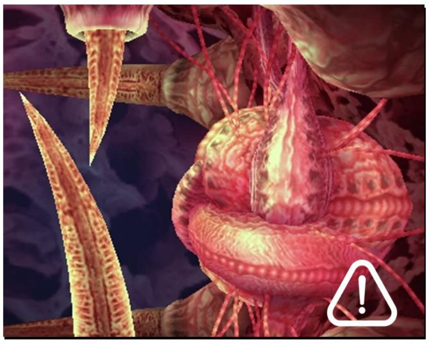
登场于《宇宙巡航机外传》，第五关的BOSS，由巨大的眼球状有机体，镶嵌在由肌纤维所构成的组织内。它会发射巨大的激光，和细小的细胞。这些细胞在接触地面时会变成生物炮台。



Brachion Eye

名称：布拉吉之眼　　类别：有机体
类型：生化系　　　　武器：生物弹

登场于《宇宙巡航机世纪》，第六关的BOSS，一个拥有有强力的肌肉触手和核心所组成的怪异的有机体。它在遇到敌人时，会将肌肉触手从体内伸展出来、随后附着在墙壁上，



Huge Heart

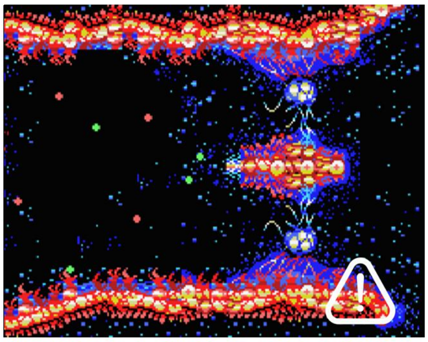
名称：巨大之心　　类别：有机体
类型：生化系　　　武器：骨牙等

登场于《宇宙巡航机V》，第四关的关底BOSS。这颗巨大的心脏本身没有攻击力，但四周却坐拥监视的防御设施，而且心脏外还有一层薄薄的等离子力场用于保护本体免受入侵者的伤害。

Infected Statue

名称：被污染的铜像　　类别：有机体
类型：生化系　　　　　武器：冲撞等

登场于GB版《复仇女神II》，第一关的关底BOSS。BOSS的本体是寄生在铜像顶部的一团肉块，他的部分组织以及与铜像和整个空间连为一片。拥有嘴部，可以在空中飞行。



Doom

名称：毁灭　　类别：有机体
类型：生化系　武器：生物球

登场于《宇宙巡航机2》，第六关以及第八关的关底BOSS。
被帕克迪里昂星团军改造的生物行星的核心，其要害是位于顶部和底部的2个肉芽状物体。

GRADIUS

PART 01 關鍵詞

01 格拉迪乌斯（グラディウス）

行星格拉迪乌斯，位于太阳系2亿八千万公里（约1.9天文单位）之外，属于特斯拉银河内的梅塔里恩星系。由于行星地轴几乎的与星系内的恒星保持水平位置，因此行星的北半球能够常年接收着太阳的恩惠，而南半球却终年都笼罩在黑暗之中。

统治星球的格拉迪乌斯人类，拥有先进的科技、并在星球上构筑起了繁荣的文明。此外星球上还有一只名为里克人的少数民族存在。

自格拉迪乌斯历6641年开始、行星遭到了名为帕克迪里昂星团军的外星势力的入侵、双方的战争持续了二百多年。在格拉迪乌斯历6840年双方进行决战，行星格拉迪乌斯获得了最终的胜利。但在之后的岁月中、行星依然频繁遭受来自死灰复燃的各种星团军势力的袭击。

02 新太空工厂（殖民星）（ネオ・スペースプラント）

帝国的7颗殖民星球的统称，在6666年的「寂静梦魇」事件中，被威诺姆侵略舰队所占领。击退威诺姆舰队后，7颗星球在6669年得以重建。

03 行星安提顿（アンティクトン）

帝国的保护行星、由位于行星深处的主控电脑来控制整个社会的运作。6664年，威诺姆博士为了发动政变，将病毒植入了安提顿的主控电脑，以促使帝国政府分散兵力。

关键名词 KEYWORD

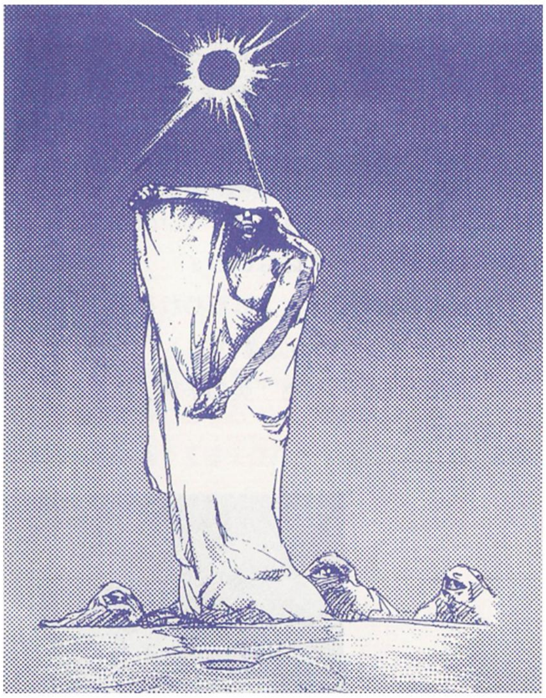
Gladius在拉丁语里是剑的意思，古罗马帝国士兵手持的短剑就被称呼为Gradius，游戏中指的是行星格拉迪乌斯的名字。有意思的是格拉迪乌斯军队的LOGO就形似一把短剑

到了行星格拉迪乌斯。不过之后我的兴趣，转移到了近年来发现的「炎之预言」的研究中去。

根据我最近收集到的报告书、只能解读部分的「炎之预言」的内容。但是、自从威诺姆事件开始、帝国历6644年「北十字战争」以来发生的各种异变、我可以断言、毫无疑问是「炎之预言」在进行启示。如果真的如「炎之预言」所记载、预言的时代来临的话，那发生在我们故乡莱迪斯上的异变、不正好说明了古莱迪斯人和里克人之间的关系了吗！

吾弟、故乡莱迪斯肯定会得到救赎。「炎之预言」所预言的并非是毁灭，而是即将到来的“未来”啊。

现在、根据命运的「炎之预言」，新的历史正在成形！



PART 04

「炎之预言」学术研究结果报告书

冯·伊安德罗斯·弗雷利

宇宙历6582年，从作为古莱迪斯文明巨大遗址的罗加尔地下遗址那里，发现了刻着古莱迪斯文字、由钴镍合金打造的特殊金属片。虽然这在当时并未成为什么大的话题，但是在6652年，又在别的莱迪斯星系的其他星球上、发现了刻有古莱迪斯文字的石头碎片。之后考古界就开始对这些刻着古莱迪斯文字的“书”研究起来。

通过之后的研究，出现了一种假说，认为发现的东西就是行星莱迪斯从古代开始便口口相传的「炎之预言」书。这本“书”，是古莱迪斯文明的里克原力使用者们，面向1亿年后的未来所发出的，给未曾蒙面的后世子孙们的留言。

到目前为止所找到的「炎之预言」，只有以下两篇内容。

-「炎之预言」 序章

-「炎之预言」 第一章

这两部分的内容是在各个行星的地下遗迹内发现的。预言书刻录在不会变质的金属刀刃上以及石片上、发现时的保存状态都非常良好。此外，由于文字是有古莱迪斯文字所书写的，所以要解读的话必须要用到的专门的拥有图形变换功能的电脑。（解读古莱迪斯文字所的程序，安装进了领航电脑ALEX内）

由于一直没有发现新的「炎之预言」，所以现在对「炎之预言」之谜的相关调查已经中止了。

但通过阅读序章，可以发现除了序章以外预言书还有至少6章的内容。所以剩下的5章、希望越快发现越好呢。我个人的观点，从过去发现的两篇内容是在古莱迪斯文明的地下遗址中找到的这点线索来看、我推测剩下未找到的几章内容，还沉睡在我们没发现的地下遗迹内。

PART 05

对已发现的「炎之预言」内容的解读。

「炎之预言」 序章

当吾等从红色的太阳永远沉寂之时起，就知道了最终步入毁灭的命运。吾等为了拯救自己的子孙、我们要对所见到的即将到来的世界进行预言。我们将通过六个章节的内容，将未来的灾害记录在这「炎之预言」上。

解读分析：不幸的预言到了自身命运的古莱迪斯人、对下一期繁荣的文明，将能够取得和平的留言，以书籍的形式留存了下来。这里的“红色的太阳永远沉寂之时”，普遍认为指的是古代恒星毁灭的时刻。

自千光年的那一头、生于火焰之海、栖息其中的巨大恶魔在觉醒之时、疯狂的原力逼迫而来天地被黑暗所吞噬、最终连光也被打碎。

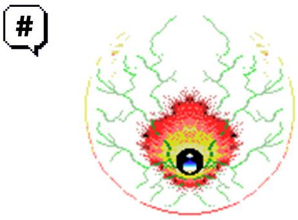
解读分析：认为这是预言了沙罗曼蛇军团对行星莱迪斯的侵略。所谓的“拥有五只眼睛的恶魔”、现在虽然还没有决定性的解释、不过如果指的是里克人威诺姆的话或许是妥当的吧。从这一点延伸来看、我们可以推测、「炎之预言」也预言了在行星格拉迪乌斯上发生的“威诺姆”事件。

PART 06

此外「炎之预言」书除了称呼为“章”的完整段落外、还发现了不少零星的修辞词汇。其中的大部分内容我们推测是「炎之预言」的草稿一类的东西，但能够考察出其中应蕴含的价值能够匹敌「炎之预言」的“章”。

1 巨大的玉

这个词是在挖掘“序章”时同时被发现的石头残片上留存的信息。分析的结果，判明应该就是沙罗曼蛇军团配备的的无畏级生化母舰。



2 逼近的巨大之壁

云集最新型的里克激光透视装置的观测结果发现、沙罗曼蛇军团，在行星拉维尼亚的核心正在建造超巨大的防御墙。至今为止，还没有什么事项能够和“逼近的巨大之壁”吻合、所以这个词推测就指的是防御壁。

3.自地面显现的巨大恶魔

这个记述目前仍是未解之谜。有可能匹配的，是沙罗曼蛇军团配备的超大型战舰。从“自地面”这个描述来看或许指的是岩石地带较多的伊尼亚斯吧？

4.水晶 永远的水晶……

感觉应该是某一篇诗歌的一部分。“水晶”这段文字的刻印施加了特殊的涂层、难道说是赋予了其重要道具的地位吗。也有科学家断定、水晶是一个能够产生出远超里克原力威力的强大能量的道具。

PART 07

新的「炎之预言」和水晶的发现。

「模仿鸟」、「剑齿虎」两机在生命之实行动的第三阶段、在伊尼亚斯、拉维尼亚、瑟曦这三颗星球上扫荡驻扎的沙龙曼蛇军团时、到第五章的「炎之预言」以及至关重要的「微风水晶」。靠着预言书的内容，两机顺利消灭了大部分大型敌人。同时凭借着水晶发现了隐藏在莱迪斯星系内的超巨大母舰。

《沙罗曼蛇》里的最终BOSS无畏级生化母舰-Cybernetic controller Outer Limits荣获宇宙巡航机系列最搞笑配音的称号。

在一团耀眼的光芒中、时空虫洞打开了，蝮蛇T301和要塞级母舰被吸入了虫洞、成功回到了过去的那个时间点。
在和过去的自己达成了一致后、两架超时空战斗机闯入了母舰的内部、并以近乎完美的协调，在同一时刻击碎了所有2个核心单元。
中枢被毁、在巨大的爆炸中，要塞母舰炸成立碎片，敌人的兵器也全部都停止了行动。
战争结束了、行星格拉迪乌斯重获和平。但是行星政府知道，这和平的时光只是短暂的，总有一天、“它们”还会卷土重来。
因为在回收的飞行记录仪内、记录了下来蝮蛇T301在击毁核心、脱出飞船前的一段的内容

飞行日志记录
FLIGHT LOG

头脑：
我是曾经被称呼为威诺姆的某个东西，而我只是他的一小部分。在无垠的太空里所撒播下的我的残片，某一天又会再出现的吧。你们没有闲暇的时间。是的、你们必须不断和我的冤念战斗…直到永远……

这里飞行员说的“历史已经证明了”应该呼应的是第二关那一幕，也有可能暗指了6809年的那次穿越时空的作战。

*在无名星球上挖掘出的古代兵器

16 以上便是我们古文明调查队根据至今出土的所有有关《格拉迪乌斯太史记》的文物内容、整理编撰出的最新的记录。
之后的历史因为再没有新的文件碎片出世、已不再可考。期间部分历史事件也因为没有确切的年代记录而不可考，只能根据各方面的综合资料来推断出一个最合理的假设年代。期望这一方面以后能有新的考古发现来弥补这份缺失。
另外最近我们又有了欣喜的发现、在坐标(X01-33-26\Y04-78-29\Z111-85-58的一颗无名星球上，发掘出了二件比较完整的古代战斗兵器的实物。在经过了如此久远的年代后这两件飞行兵器依然能够保持如此的完好的状态实在是出乎我等的预料之外。史前文明的科技比我们预想的更为发达。
测绘估计、兵器已经有上万年的历史。而且根据外观来推测、其中之一很有可能我等所发现的就是古代种族格拉迪乌斯人在他们的《太史记》中所记录的那架屡次拯救星球与危亡的银色超时空战斗机！
而另外一架大型机的残骸似乎也大有来历。或许就是格拉迪乌斯人敌对势力所拥有的兵器。
现在这两台机体的实物在扫描后已经拆解送回帝国本星。期待帝国的科技部门对它的进一步研究。
最近星际间的局势有些紧张，看新闻报道、边境的摩擦在逐渐升级。
而我的内心有一种预感，联合军和我们拉兹帝国的战争（●宇宙巡航机NEO&NEO IMPERIAL）似乎已经迫在眉睫了。
预感的来源嘛，就是最近皇帝陛下一反常态、一再催促我们，让我们更快的去挖掘出更多的古文明科技，以扩充帝国的战争科技库……

帝国历1385.11.12
帝国古代文明调查团团长 F.T.大手